

# BUST -A- MOVE

TAITO

CLUB  
AKKAIM

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

### DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement. Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

### MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

# L'HISTOIRE

*Une belle journée paisible se termine en nuit cauchemardesque lorsqu'un personnage est extirpé d'un profond sommeil par la visite de Cronoa, la Gardienne du Futur. Elle est venue vous prévenir et demander votre aide. Les Arcanes, des cartes mystiques, sont tombées dans les trous dimensionnels que sont les rêves.*

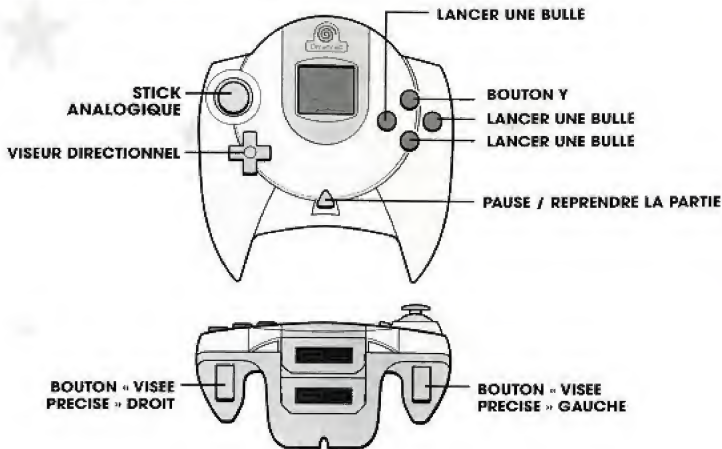
*L'énergie de chaque carte sera perturbée à moins qu'un héros, courageux et habile, n'entre dans le monde des rêves et ne referme hermétiquement chaque carte. Chacune d'entre elles comporte cinq puzzles qu'il vous faut résoudre pour refermer chaque carte. La tâche est ardue mais Cronoa, et l'univers tout entier, comptent sur vous pour mener à bien cette mission ! Si vous parvenez à vos fins, vous serez largement récompensé.*

*Faites de votre mieux pour faire éclater les bulles et pour refermer les cartes !*

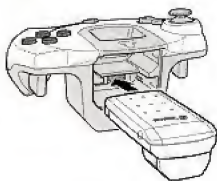


# COMMANDES PAR DEFAUT

La liste des commandes ci-dessous correspond à la configuration A. Vous pouvez choisir parmi trois configurations de commandes dans le menu Options.



Important : ne touchez ni au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez votre Dreamcast. En effet, cela risque de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.



Lorsqu'un Vibration Pack est inséré dans le port d'extension n°1 de votre console Dreamcast, celui-ci ne tient pas fermement en place et peut tomber au cours de la partie ou causer des dysfonctionnements dans le jeu.

# COMMANDES DES MENUS

- Directions **HAUT** et **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner une option.
- Directions **DROITE** et **GAUCHE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire défiler les différents paramètres.
- **BOUTON A** pour confirmer la sélection / avancer.
- **BOUTON B** pour annuler la sélection / revenir en arrière.

## LE MENU DE PAUSE

Appuyez sur le **BOUTON START** pour entrer en mode pause. Appuyez sur le **BOUTON Y** pour afficher le menu des options de pause.

### Reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu au moment où vous l'aviez quitté.

### Configuration de l'écran

- Appuyez sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et le **BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE** pour ajuster l'affichage en fonction de votre écran.
- Appuyez sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et le **BOUTON ANALOGIQUE DROIT** pour activer ou désactiver le texte d'information du jeu (affichage des scores).
- Appuyez sur le **BOUTON B** pour utiliser la configuration **A DOMICILE (HOME SETTINGS)** – paramètres par défaut).
- Appuyez sur le **BOUTON X** pour utiliser les **CONFIGURATIONS ARCADE** (le texte se trouve plus haut sur l'écran).
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour activer ou désactiver le texte à l'écran.
- Appuyez sur le **BOUTON Y** pour revenir au **MENU DE PAUSE**.

### Retour au Menu

Ne s'affiche qu'en **MODE COLLECTION**. Il vous permet de revenir au "Menu de sélection des écrans".



## Quitter

Pour quitter le jeu, sélectionnez « Quit Game » et appuyez sur le **BOUTON A**.

**REMARQUE :** Les instructions données dans ce manuel sont conformes à la configuration A (par défaut).

# POUR COMMENCER

Appuyez sur le **BOUTON START** lorsque l'écran-titre apparaît. L'écran de Menu s'affiche alors, vous permettant de faire votre choix parmi 5 modes différents ou de configurer vos Options.

## MENU DU JEU

Appuyez sur **HAUT** ou **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour effectuer votre choix puis sur le **BOUTON A** pour le confirmer. Nous étudierons chacun de ces modes plus en détail mais passons tout d'abord en revue les options disponibles ainsi que quelques-unes des règles fondamentales du jeu.

## MODES DE JEU

### *Puzzle*

Commencez ici votre quête pour sauver les Arcanes.

### *Player Vs. Computer (Joueur contre console)*

Affrontez la console au cours d'un duel acharné !

### *Player Vs. Player (Duel)*

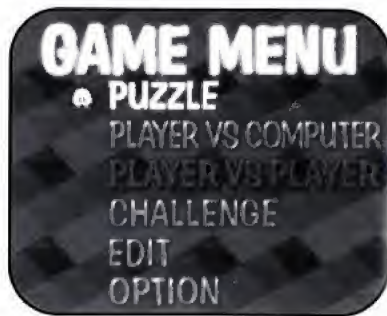
Mesurez-vous à l'un de vos amis ! Cette option n'est pas disponible lorsqu'il n'y a qu'une manette d'insérée dans la console.

### *Challenge (Défi)*

Dans ce mode, il vous faut terminer chaque tour en prenant en considération certaines conditions. Votre façon de jouer est évaluée lorsque vous avez terminé tous les niveaux.

### *Édit (Edition)*

Créez vos propres puzzles ! Ce mode vous permet de sauvegarder vos créations ou de charger des puzzles préalablement sauvegardés. Reportez-vous à la page 15 pour obtenir de plus amples détails.



# OPTIONS

Ce jeu comporte quatre catégories d'options principales : les options du jeu, de la manette, des effets sonores et du VM. Sélectionnez une catégorie puis appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix. Dans le menu qui s'affiche alors, utilisez les directions **HAUT** et **Bas** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner un élément et les directions **DROITE** et **GAUCHE** pour en modifier le contenu (le niveau de difficulté, par exemple). Dans tous les cas, l'option Quitter vous permet de revenir à l'écran précédent tout en conservant les configurations actuelles.

## LE JEU

Sélectionnez le menu Options du jeu pour modifier les configurations du jeu.

### *Game Level (Niveau)*

Faites votre choix parmi quatre niveaux de difficulté.

### *Match Point (Points requis)*

Choisissez le nombre de points nécessaires pour remporter les parties en mode Player vs. Player (Duel) et Player vs. Computer (Joueur contre la console).

### *Continue Vs (Continuer Duel)*

Décidez si vous souhaitez continuer de façon 'Simple' ou 'Normal' lors de parties en modes Player vs. Player (Duel) et Player vs. Computer (Joueur contre console).

### *Handicap*

Choisissez d'activer le handicap pour que les scores demeurent rapprochés, ou de le désactiver pour que la partie soit plus « réaliste ».

### *Réaction en chaîne*

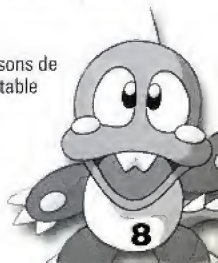
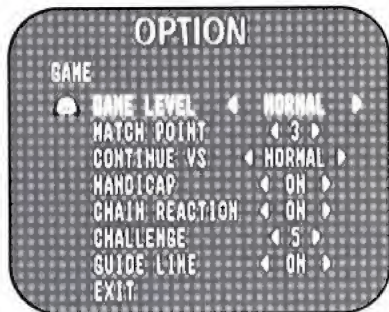
Lorsque cette option est activée dans les modes de jeu de type duel, certaines combinaisons de bulles entraînent une réaction en chaîne qui fait éclater les bulles par myriades. Une véritable réaction nucléaire !

### *Challenge (Défi)*

Déterminez le nombre de puzzles (de 1 à 5) que comprendra chaque étape.

### *Guideline (Ligne de visée)*

Comme son nom l'indique, ce tracé vous permet de mieux viser. Lorsque cette option est activée, la ligne apparaît si vous choisissez Continue (Continuer) après



avoir échoué à l'un des puzzles. La ligne de visée ne peut pas être désactivée en mode Practice (Entraînement). Lorsque vous avez choisi le niveau « 1 » en mode Handicap, vous pouvez également jouer avec la ligne de visée en mode Player vs. Player (Duel).

## MANETTE

### **Key Config (Config. Boutons)**

Faites votre choix parmi les trois configurations existantes.

### **1P Vibration (Vibrations 1 joueur)**

Lorsque le Jump Pack est inséré dans le port d'extension de la Dreamcast, vous pouvez ajuster l'intensité des vibrations de faible à fort.

### **2P Vibration (Vibrations 2 joueurs)**

Voir ci-dessus.

## EFFETS SONORES

### **Sound Mode (Mode Son)**

Pour choisir entre son mono et stéréo.

### **Music Volume (Volume de la musique)**

Pour ajuster le volume de la musique au cours de la partie.

### **SE Volume (Volume Effets Sonores)**

Pour modifier le volume des effets sonores du jeu.

### **SE Load (Chargement ES)**

Pour charger les effets sonores correspondant aux différents personnages du jeu.

### **SE Test (Essai ES)**

Pour écouter les effets sonores chargés.

### **Exit (Quitter)**

Pour revenir au menu Options.

## CARTE MEMOIRE

Sélectionnez Load to load (Charger Données) pour charger les puzzles préalablement sauvegardés en mode Edit (Edition). Choisissez Save to save (Sauvegarder Données) pour sauvegarder vos puzzles. Activez **(ON)** ou désactivez **(OFF)** l'option **AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTO)** pour effectuer des sauvegardes respectivement automatiquement ou manuellement.

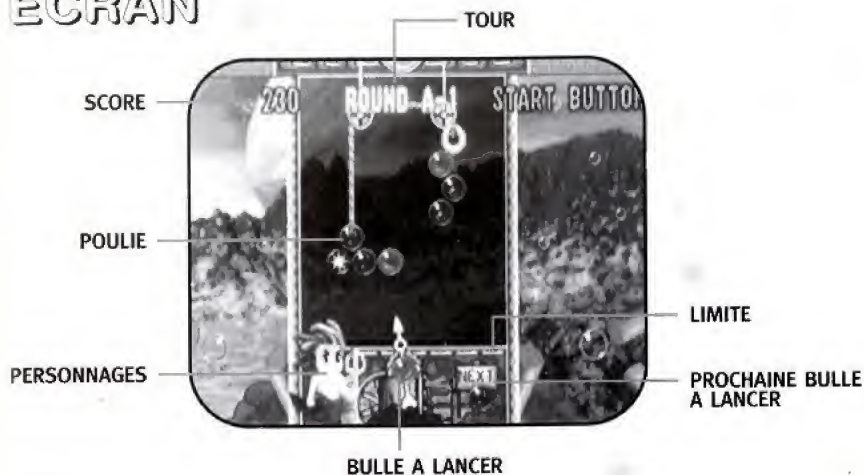
(Voir Sauvegarde/chargement de données en page 16 pour de plus amples détails).



## EXIT (QUITTER)

Pour revenir à l'écran des **Options**.

# ECRAN



### **Score**

Score total actuel.

Tour

Numéro du tour actuel.

### **Limite**

La partie s'achève lorsque les bulles franchissent la limite du terrain.

### **Poulie**

Lorsqu'un puzzle comprend une poulie, veillez à bien garder votre équilibre !



# REGLES FONDAMENTALES

Lancez des bulles à l'aide de votre lance-bulles pour les faire éclater avant qu'elles ne franchissent la **LIMITE** du terrain.

## Faire éclater des bulles

Faites éclater les bulles en reliant au moins trois de la même couleur.

## Faire tomber des bulles

Plus vous en faites tomber, plus vous marquez de points !

## Fin de la partie

La partie s'achève lorsque les bulles franchissent la **LIMITE**.

## RAPPELEZ-VOUS !

Dirigez votre lance-bulles en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**.

Lancez vos bulles en appuyant sur les **BOUTONS A, B** ou **X**.

Modifiez le réglage de votre Jump Pack de « Faible » à « Fort » ou désactivez-le en appuyant sur le **BOUTON Y**.

## ET N'OUBLIEZ PAS

Le **BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE** déplace légèrement votre viseur vers la droite à chaque fois que vous appuyez dessus.

Le **BOUTON ANALOGIQUE DROIT** déplace légèrement votre viseur vers la gauche à chaque fois que vous appuyez dessus.

## CONTINUER

Lorsque vous ne parvenez pas à terminer l'un des puzzles, un compte à rebours s'amorce. Pour poursuivre le jeu, appuyez sur le **BOUTON START** avant que le temps ne se soit écoulé. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez.

## SAISIE DES NOMS

Lorsque vous obtenez un score élevé, vous pouvez taper votre nom (jusqu'à trois lettres). Il vous suffit de choisir une lettre en appuyant sur les directions **DROITE** ou **GAUCHE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**, puis de confirmer votre sélection en appuyant sur le **BOUTON A**.

# MODES DE JEU

## MODE PUZZLE

Le mode Puzzle vous propose trois types de jeux différents : **ARCADE (UN JOUEUR)**, **STORY (HISTOIRE)** et **COLLECTION**. Il y a là de quoi s'éclater (et les bulles aussi) ! Sélectionnez le mode de votre choix en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** puis entrez dans ce mode en appuyant sur le **BOUTON A**. Sélectionnez alors l'option *Explanation of the Pulley* (Explication de la poulie) pour comprendre comment fonctionne le système de poulie.

### Arcade (Un joueur)

L'objectif, en mode Arcade, est de débarrasser l'écran de toutes les bulles qui s'y trouvent. Lorsque vous choisissez le niveau "**EASY**" ("Facile"), une ligne de visée vous aide à diriger vos tirs. Le niveau Normal augmente quelque peu la difficulté et n'utilise pas la ligne de visée. N'oubliez pas, les capacités des différents personnages n'entrent pas en ligne de compte dans ce mode. Vous avez le choix entre différents chemins (de A à Z) et ce, à chaque fois que vous terminez cinq tours de jeu. Une séquence de fin apparaît à chaque fois que vous terminez le dernier puzzle du niveau.

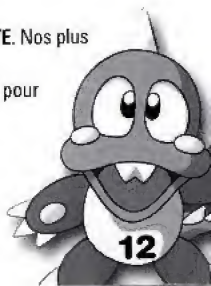
### Story (Histoire)

Choisissez un personnage puis écoutez attentivement l'histoire de Cronoa, la Gardienne du Futur (Appuyez sur le **BOUTON A** pour ignorer cette séquence). Puis, sélectionnez l'une des cartes disponibles en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et confirmez votre choix avec le **BOUTON A**. Il vous faut alors venir à bout des cinq puzzles associés à cette carte. Celle-ci est désactivée une fois que vous avez terminé les puzzles qui la composent. Vous pouvez alors choisir l'une des cartes restantes. Poursuivez de la sorte jusqu'à avoir refermé toutes les cartes. Cet objectif n'est pas des plus faciles à atteindre mais une fois atteint, vous serez largement récompensé !

### Mode Collection

Le mode Collection vous propose tout un éventail des meilleurs puzzles de **BUST-A-MOVE**. Nos plus grands concepteurs en ont créé plus de 200, alors préparez-vous à un défi de taille !

- Appuyez sur les directions **DROITE** et **GAUCHE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner le tour que vous souhaitez jouer.
- Vous pouvez passer 10 tours à la fois en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**.
- Vous pouvez passer 1 tour à la fois en appuyant sur les directions **DROITE** et **GAUCHE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**.
- Choisissez **END (FIN)** pour revenir à l'écran-titre.



- Après avoir choisi un écran, appuyez sur le **BOUTON A** pour commencer la partie.
- Le menu suivant s'affiche lorsque vous terminez un tour de jeu.

**TRY AGAIN (RÉESSAYER)** : pour refaire le puzzle actuel.

**NEXT STAGE (ETAPE SUIVANTE)** : pour passer au puzzle suivant.

**RETURN TO MENU (REVENIR AU MENU)** : pour revenir à l'écran de Sélection des tours.

**EXIT (QUITTER)** : pour revenir au menu principal.

## PLAYER VS. COMPUTER (JOUEUR CONTRE CONSOLE)

Ce mode vous propose deux types de jeu, Story (Histoire) et Win Contest (Compétition), au cours desquels vous affrontez des personnages contrôlés par la console. Attention les yeux ! Sélectionnez le mode souhaité en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CROIXE MULTIDIRECTIONNELLE** puis commencez la partie en appuyant sur le **BOUTON A**. Sélectionnez Explanation of Chain Reaction (Explication de la réaction en chaîne) pour comprendre comment fonctionne le système de réaction en chaîne

### Story (Player Vs. Computer) [Histoire (Joueur contre console)]

Choisissez un personnage puis écoutez l'histoire du vol de l'arc-en-ciel. Le Règne de la Nuit a volé toutes les bulles de couleur qui composent l'arc-en-ciel. Il vous appartient de récupérer toutes ces bulles colorées en vous mesurant tour après tour à des personnages contrôlés par la console. Eclatez autant de bulles que possible ou faites-en tomber sur le terrain de votre adversaire. Vous remportez la victoire lorsque les bulles de votre adversaire dépassent la **LIMITE**. Vous passez alors au tour suivant et faites face à un nouveau personnage. La partie s'achève lorsque vous perdez un tour. Une séquence de fin apparaît lorsque vous avez remporté le dernier tour. N'oubliez pas, le genre de bulles que vous lâchez dans le camp de votre adversaire dépend directement du personnage que vous avez choisi (l'écran de sélection des personnage indique quelles sont les bulles lâchées sur votre adversaire à chaque fois que vous effectuez une réaction en chaîne).

### Win Contest (Compétition)

Choisissez un personnage et affrontez chacun des personnages contrôlés par la console pour gravir les échelons de cette compétition. La partie prend fin dès que vous perdez un tour. Le puzzle se dévoile au fur et à mesure de vos victoires (vous pourrez tout de même en avoir un petit aperçu si vous perdez mais rien n'égale une victoire !) les règles sont identiques à celles du mode Story (Histoire).

# PLAYER VS. PLAYER (DUEL)

Sélectionnez votre personnage en appuyant sur les directions **GAUCHE** ou **DROITE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** puis confirmez votre choix avec le **BOUTON A**. Vous pouvez alors choisir un handicap qui rééquilibrera vos chances si votre adversaire et vous n'avez pas la même expérience du jeu. Les règles sont les mêmes que pour le mode Player vs. Computer (Joueur contre console) mais cette fois, c'est sur votre ami (et non sur les personnages de la console) que vous larguez des bulles ! N'oubliez pas que les catégories de bulles que vous lâchez chez votre adversaire dépendent directement du personnage que vous avez choisi (L'écran de sélection des personnages indique le genre de bulles lâchées sur votre adversaire à chaque fois que vous effectuez une réaction en chaîne).

# CHALLENGE MODE (DEFI)

Le mode Challenge (Défi) propose 5 niveaux différents, composés chacun de 5 tours. Essayez-vous à chacun de ces défis puis admirez vos performances sur l'écran d'évaluation !

## Stage Map (Carte de niveau)

Dans l'écran de Sélection des personnages, faites défiler les héros en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** et confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON A**. La composition de chaque tour dépend du personnage sélectionné.

## Begin Gameplay (Commencer la partie)

Chaque étape se compose de 5 tours. Finissez chacune d'entre elles pour obtenir un score encore plus élevé ! Vous continuerez à avancer même si vous ne terminez pas chaque étape mais votre score s'en ressent.

## Stage Evaluation (Evaluation de l'étape)

Après chaque étape, un écran d'évaluation s'affiche, suivi de l'étape suivante.

## Note

Lorsque toutes les étapes sont achevées, le joueur est noté selon ces performances et sa technique.



# MODE EDITION

Lorsque vous sélectionnez Edit Mode (le mode Edition) dans l'écran de sélection des modes, vous accédez à l'Edit Menu (Menu Edition) dans lequel vous pouvez choisir entre Puzzle Set Up (Créer Puzzle) pour concevoir votre propre puzzle et Puzzle Play to play (Jouer Puzzle) pour jouer aux puzzles que vous avez déjà créés.

## PUZZLE SET UP (CREER PUZZLE)

Placez les bulles où vous le souhaitez pour créer un puzzle original. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à vingt-cinq de vos créations.

### COMMENT COMPOSER UN ÉCRAN DE PUZZLE ?

1. Appuyez sur le **BOUTON A** pour choisir puzzle Setup (Créer Puzzle).
2. Déplacez le curseur à l'aide la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour positionner les bulles.
3. Sélectionnez le type de bulle souhaité en appuyant sur les **BOUTONS ANALOGIQUES DROIT** ou **GAUCHE**.
4. Placez chaque bulle en appuyant sur le **BOUTON A** et effacez-les en les sélectionnant à l'aide du curseur puis en appuyant sur le **BOUTON B**.
5. Il est impossible de tester les puzzles qui ne comportent qu'une bulle étoile ou une bulle bloc, ni ceux dans lesquels aucune bulle ne touche le plafond ou une bulle ancre. (Si un tel puzzle apparaît dans la section "Puzzle Play", le jeu prendra fin prématurément).
6. Appuyez sur le **BOUTON X** pour afficher le Puzzle Setup Edit Menu (Menu Edition de la Création d'un Puzzle).

# EDIT MENU (MENU EDITION)

Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON X** alors que vous êtes dans l'écran Puzzle Setup (Créer Puzzle), le Menu Edition s'affiche. Dans ce menu, vous pouvez modifier les configurations suivantes :

## Random Color (Couleur aléatoire)

Il vous est possible de choisir des couleurs aléatoires. Vous pouvez sélectionner la couleur d'une bulle à l'écran grâce au bouton **ON/OFF** (activer/désactiver). Cependant, il est impossible de désactiver toutes les couleurs.

## Delete Map (Effacer carte)

Cette option a pour effet d'effacer toutes les bulles qui se trouvent dans le champ.

## Playfield Size (Taille du champ)

Lorsque vous sélectionnez la taille du champ et confirmez votre choix, celle-ci passe de large à normal ou vice-versa.

## Round Selection (Sélection du tour)

Sélectionnez le tour à construire. Si vous n'avez pas créé 25 tours et que vous sélectionnez **PUZZLE PLAY** (**JOUER PUZZLE**), votre partie s'achèvera lorsque vous aurez fini tous les puzzles que vous avez créés.

## Round Data (Données de tours)

**COPY (COPIER)** : pour copier les données modifiées dans un tour particulier.

**EXCHANGE (ECHANGER)** : pour remplacer les données par les données modifiées d'un tour particulier.

## Test (Essai)

Sélectionnez Test pour essayer l'un des puzzles que vous êtes en train de créer. Vous pouvez revenir à l'écran d'édition après avoir fini cette partie.

## Save/Load (Sauvegarder / charger)

**LOAD (CHARGER)** : pour charger les données modifiées et sauvegardées au préalable (du 1er au 25e écran).

**SAVE (SAUVEGARDER)** : pour sauvegarder les données (du 1er au 25e écran) qui ont été modifiées.

**EXIT (QUITTER)** : pour revenir au Menu

Seules les cartes de mode Edit (Edition) peuvent être sauvegardées. Vous devez pour cela posséder une carte mémoire (VM).



Sélectionnez Save/Load dans le Menu Edit. Appuyez sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner **SAVE (SAUVEGARDER)** ou **LOAD (CHARGER)** puis appuyez sur le **BOUTON A**. Are you sure you wish to **SAVE/LOAD? YES** or **NO** (Etes-vous sûr de vouloir sauvegarder ? **OUI/NON** ?). Sélectionnez **YES (OUI)** ou **NO (NON)** puis appuyez sur le **BOUTON A**.

## **Exit (Quit)**

Pour revenir au Menu de Jeu.

# **PUZZLE PLAY (JOUER PUZZLE)**

Jouez avec votre propre série de puzzles ! Les règles fondamentales sont les mêmes qu'en mode Puzzle. Il faut compter cinq séries de cinq tours chacune. Une fois que vous avez terminé une série, l'écran de Course Transfer (Transfert de Série) s'affiche et vous passez à la série suivante. La partie s'achève lorsque vous avez terminé les cinq séries. A moins que vous n'avez créé les 25 écrans à l'avance, le jeu prend fin lorsque vous avez terminé tous les puzzles que vous avez conçus.



# BULLES SPECIALES

Les bulles décrites ci-dessous possèdent toutes des caractéristiques bien particulières.



## BULLE ETOILE

Lorsqu'une bulle entre en contact avec une bulle de ce genre, toutes les bulles de la même couleur éclatent.



## BULLE ARC-EN-CIEL

Lorsque cette bulle est en contact avec une bulle qui vient d'éclater, elle prend la couleur de cette dernière.



## BULLE BLOC

Bien que les bulles blocs ne puissent pas éclater, vous pouvez terminer le tour, qu'il y ait des bulles blocs sur le terrain ou pas.



## BULLE BUBBLOC

Elle s'apparente à la bulle bloc, mais peut être éliminée dès lors que toutes les bulles qui l'entourent ont éclaté. Il est néanmoins indispensable de l'éliminer pour finir un tour.



# LES PERSONNAGES

Les attaques de bulles combinées varient selon le personnage.



## BUB et BOB

Les frères jumeaux qui vivent sur la planète Bubbiluna. Bub est l'aîné. Il déborde d'énergie et est toujours gai. Son petit frère Bob est plus discret et réservé. Ces jumeaux sont les héros de notre histoire.



## ALKANET

Gracieuse princesse de la planète Freeze. Elle est implacable et adore sa planète, malheur à ceux qui oseraient l'abîmer. Elle a la ferme intention d'entreprendre un long et périlleux voyage pour récupérer les bulles de couleur volées.



## MARINO

Fils de la Reine Naletto de la planète Wavy. Un garçon franc mais un peu simplet. Il est en quête du « Matin », car le Royaume des Mers a beaucoup souffert de l'incident.



## KUROL

Venue de la planète Grrrrmm, sur laquelle les habitants sont toujours déguisés. C'est une personne très décontractée qui adore se dorer au soleil et faire la sieste. Elle est en quête du « Matin » mais aussi, et surtout de la « Siesta », qui tous deux lui manquent àprement.



## TAMTAM

Le seigneur protecteur de la planète divine Navajo. Père du vent et de la terre, il peut se montrer aussi bien hostile que complaisant. Il devine la présence du mal et s'élanç dans l'espace à la recherche des merveilles de la nuit... une nuit qui n'en finit plus... une aube qui jamais ne se lève.



## CLEON

La Fée de la Nuit. Frivole et malicieuse, elle est l'affidée de Madame Luna la Pleine Lune, personnage sinistre, à l'origine du vol. Cléon a secrètement l'ambition de renverser Madame Luna et de se faire couronner Conquérante de la Nuit.



## GIGANT

Le chef de la sécurité du château jadis magnifique mais aujourd'hui en ruines de la planète Gothic. Malgré les ruines alentour, il persiste à protéger le château délabré. Un jour pourtant, il est tombé sous le charme dévastateur d'une bulle arc-en-ciel et pour la première fois s'est senti capable de faire ce qu'il souhaite, c'est à dire « obtenir cette merveille ».



## DEVELON

Cet alter ego de BAT vit sur la planète Diable. Ce grand rival de Bub et Bob est sans cesse en train de comploter pour répandre le mal. Mais bien loin d'être un monstre assoiffé de sang, il n'est qu'un lâche un peu esseulé.



## BRAMB

Un sorcier fou venu de la planète Marzuk. Cela fait bien longtemps qu'il s'acharne à concevoir le tour de magie suprême et il y était presque parvenu lorsque la lumière, élément indispensable de ses recherches, a subitement disparu. Dès qu'il a appris le pourquoi de cet incident, il a commencé à comploter pour prendre le contrôle de la lumière grâce aux bulles arc-en-ciel.



## G

Un vieil homme mystérieux venu de la planète Ordeaux. Nul ne sait comment il se nomme, ce qui lui a valu le surnom de G. D'aucuns affirment qu'il aime le thé. Quand il est un peu brusque, il peut se montrer si effrayant...



# TRUCS ET ASTUCES

1. Etudiez la façon dont le puzzle est construit et dont les bulles sont suspendues. Vous remarquerez des bulles « charnières » (une série d'autres bulles y sont suspendues). Il suffit souvent d'éliminer une bulle bien placée pour voir s'effondrer le puzzle tout entier !
2. Entraînez-vous à faire rebondir les bulles sur les côtés et dans les angles. C'est l'unique façon de maîtriser le jeu. Lorsque vous aurez pris le coup de main, vous pourrez réaliser des tirs difficiles qui vous sauveront la mise !
3. Tirez rapidement ! Dès que vous êtes en position, n'hésitez plus, tirez ! Lancez vos bulles directement les unes après les autres lorsque celles-ci sont de la même couleur.
4. Surveillez de près votre indicateur pour savoir quelle sera la prochaine bulle. La bonne stratégie consiste essentiellement à tirer une bulle tout en anticipant le coup suivant !
5. Lorsque vous jouez contre un adversaire (humain ou contrôlé par la console), pensez à régler vos coups immédiatement. Cela signifie que vous avez tout intérêt à suspendre quelques bulles à deux bulles de la même couleur de façon à pouvoir envoyer des bulles « bloquantes » vers votre adversaire après vous être débarrassé de votre « chargement » !

#### GARANTIE LIMITÉE D'ACCLAIM®

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le logiciel est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu « tel quel » sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement, à sa discrétion, tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au centre de services d'usine accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit (à l'exception des frais d'envoi) du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera considérée nulle et non-avenue au cas où le défaut du logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM.

Reparations/Service après l'expiration de la période de garantie : si votre logiciel doit être réparé après expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateur au numéro indiqué ci-dessous. On vous renseignera sur les coûts de réparation et sur les instructions d'envoi.

**DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,  
67 rue de Courcelles, 75008 Paris, France.**

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE 4™ is a registered trademark of TAITO CORPORATION.  
© TAITO CORPORATION 1994, 2000. All Rights Reserved. Acclaim® and Club Acclaim™ & © 2000 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by TAITO. All Rights Reserved.

#### TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM \*ou au 08 36 68 24 68\* (\*2,21 F/mn.)

[www.acclaim.com](http://www.acclaim.com)





# Dreamcast™

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE 4™ is a registered trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1994, 2000. All Rights Reserved. Acclaim™ and Club Acclaim™ & © 2000 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by TAITO. All Rights Reserved. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT PTY LTD., Tea House, Level 4, 28 Clarendon Street, South Melbourne, Victoria 3205, Australia.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5